



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD EN
ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN
VILLA EL SALVADOR**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Autor

LEON LLACTAHUAMAN, Ana Gabriela (ORCID: 0009-0003-2577-4598)

Asesor

VIVAR BRAVO, Javier Jesus (ORCID: 0000-0003-2661-6447)

Línea de investigación del programa
Problemas relacionados al ámbito educativo

Línea de acción RSU
Salud y bienestar

LIMA, PERÚ, MAYO DE 2025



CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

Referencia bibliográfica

Leon Llactahuaman, A. G. (2025). *Dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Ana Gabriela Leon Llactahuaman
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73118759
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0003-2577-4598
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Javier Jesus Vivar Bravo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74697504
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2661-6447
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Nancy Mercedes Capacyachi Otárola
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	07744273
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Diego Ismael Valencia Pecho
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	46196305
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
Línea de investigación del Programa	Problemas relacionados al ámbito educativo
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Lima, el jurado de sustentación de tesis conformado por: la DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidenta, la DRA. NANCY MERCEDES CAPACYACHI OTÁROLA como secretaria y el MG. DIEGO ISMAEL VALENCIA PECHO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

**DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD EN ADOLESCENTES DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN VILLA EL SALVADOR**

Presentado por la bachiller:

ANA GABRIELA LEON LLACTAHUAMAN

Para obtener el **Título Profesional Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado** con una calificación de **CATORCE (14)**.

En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 28 de mayo del 2025.



PRESIDENTA
DRA. SILVANA GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIA
DRA. NANCY MERCEDES
CAPACYACHI OTÁROLA



VOCAL
MG. DIEGO ISMAEL
VALENCIA PECHO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Javier Jesus Vivar Bravo docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesor de la tesis titulada:

Dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador

De la bachiller Ana Gabriela Leon Llactahuaman, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 13 de Agosto de 2025



Javier Jesus Vivar Bravo

DNI: 74697504



DEDICATORIA

A mis padres, quienes me inspiran a seguir persiguiendo mis objetivos personales y a mantenerme perseverante.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Autónoma del Perú por permitirme desarrollar la formación de la carrera de psicología como ciencia y como profesión, adquiriendo competencias apropiadas para su aplicación.

Al docente Mg. Javier Vivar por la enseñanza y orientación de la presente investigación; así como, a los compañeros que con sus comentarios ayudaron a pulir el trabajo.

A las autoridades de la institución educativa en la cual se realizó la recogida de datos, puesto que facilitaron los procesos y coordinaciones, para poder aplicar las encuestas a los estudiantes en su formato virtual.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
LISTA DE TABLAS	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
RESUMO	7
1. INTRODUCCIÓN	9
2. MÉTODO	19
2.1. Tipo y diseño	19
2.2. Población, muestra y muestreo	19
2.3. Hipótesis	19
2.4. Variables y operacionalización	19
2.5. Instrumentos o materiales	20
2.6. Procedimientos	21
2.7. Análisis de datos	21
2.8. Aspectos éticos.....	21
3. RESULTADOS	22
4. DISCUSIÓN	25
5. CONCLUSIONES	28
6. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1 Frecuencias y porcentajes de la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones
- Tabla 2 Frecuencias y porcentajes de la ansiedad y sus dimensiones
- Tabla 3 Prueba de normalidad de las variables
- Tabla 4 Correlación entre dependencia a videojuegos y ansiedad
- Tabla 5 Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensiones de ansiedad
- Tabla 6 Correlación entre ansiedad y dimensiones de dependencia a videojuegos
- Tabla 7 Confiabilidad del TDV
- Tabla 8 Confiabilidad del BAI

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN VILLA EL SALVADOR

ANA GABRIELA LEON LLACTAHUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El objetivo fue establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos (DV) y la ansiedad en adolescentes de una institución educativa de Villa El Salvador, se contó con una metodología de tipo básica, nivel correlacional y un diseño no experimental-transversal. La muestra estuvo conformada por 312 estudiantes de 12 a 17 años. Para la recolección de los datos, se aplicó el Test de dependencia a videojuegos (TDV) y el Inventario de Ansiedad de Beck (BAI). Como resultados, se encontró que, a nivel general de la dependencia a los videojuegos, el 25.5% de los adolescentes analizados se ubicaron en un nivel ausente; mientras que, el 26.1% y 26.1% eran moderado y alto respectivamente; así mismo, en cuanto a la ansiedad, se encontraría que el 27.3% era bajo, y tanto el 51.5% como 21.2% eran moderado y alto respectivamente. Se encontró relación altamente significativa y positiva entre ($\rho=.315$ [.211, .411]; $p<.001$) dependencia a videojuegos y ansiedad con tamaño del efecto pequeño. Concluyendo así, que los adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, que presentaron mayor dependencia a los estudiantes, manifestaron una mayor ansiedad.

Palabras clave: dependencia, videojuegos, ansiedad, adolescentes

DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND ANXIETY IN ADOLESCENTS FROM AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN VILLA EL SALVADOR

ANA GABRIELA LEON LLACTAHUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The objective was to establish the relationship between video game addiction and anxiety in adolescents at an educational institution in Villa El Salvador. The methodology used was basic, correlational, and a non-experimental cross-sectional design. The sample consisted of 312 students aged 12 to 17. Data were collected using the Video Game Addiction Test and the Beck Anxiety Inventory. The results showed that, regarding overall video game addiction, 25.5% of the adolescents analyzed were at an absent level; while 26.1% and 26.1% were moderate and high, respectively. Likewise, regarding anxiety, 27.3% were low, and 51.5% and 21.2% were moderate and high, respectively. A highly significant and positive relationship was found between video game addiction and anxiety ($\rho=.315$ [.211, .411]; $p<.001$), with a small effect size. Thus, it was concluded that adolescents at an educational institution in Villa El Salvador, who were more addicted to video games than students, reported greater anxiety.

Keywords: dependence, video game, anxiety, adolescents

DEPENDÊNCIA DE JOGOS DE VÍDEO E AE EM ADOLESCENTE DE UMA INSTITUIÇÃO DE EDUCAÇÃO EM VILLA EL SALVADOR

ANA GABRIELA LEON LLACTAHUAMAN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo foi estabelecer a relação entre dependência de videogames e ansiedade em adolescentes de uma instituição educacional de Villa El Salvador, utilizando uma metodologia básica, nível correlacional e um desenho transversal não experimental. A amostra foi composta por 312 alunos de 12 a 17 anos. Para a coleta de dados foram aplicados o Teste de Dependência de Videogame e o Inventário de Ansiedade de Beck. Como resultados constatou-se que, no nível geral de dependência de videogames, 25.5% dos adolescentes analisados situavam-se no nível ausente; enquanto 26.1% e 26.1% foram moderados e altos, respectivamente; Da mesma forma, em relação à ansiedade, verificar-se-ia que 27.3% eram baixos e 51.5% e 21.2% eram moderados e elevados, respectivamente. Foi encontrada uma relação altamente significativa e positiva entre ($\rho=0.315$ [0.211, 0.411]; $p<0.001$) dependência de videogames e ansiedade com um tamanho de efeito pequeno. Concluindo assim, que os adolescentes de uma instituição de ensino de Villa El Salvador, que apresentavam maior dependência dos alunos, expressaram maior ansiedade.

Palavras-chave: dependencia, videogame, ansiedade, adolescentes

1. INTRODUCCIÓN

La adolescencia, como una etapa de transición, puede generar problemas psicológicos vinculados a la autoimagen y las relaciones interpersonales (Wartberg et al., 2020). El depender a algún tipo de videojuego es un comportamiento caracterizado por un control inadecuado sobre el juego, primando este, sobre otras actividades y el abandono de las obligaciones domésticas o académicas, a pesar de ser consciente de las posibles repercusiones adversas (Estrada et al., 2022). Desde el 2022, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) ha clasificado este tipo de adicción como un trastorno mental; debido a que, en su lista de enfermedades mentales, conductuales y neurológicas, la organización destaca que estas afecciones se caracterizan por la incapacidad repetida de una persona para luchar contra la necesidad o el deseo de hacer algo que le haga sentir bien.

Según Ortiz et al. (2024) en España, tras analizar una población de 123 estudiantes menores de edad de diversos lados de este país, un 66.7% tienen pensamientos y deseos impulsivos por jugar videojuegos, un 63.6% realizan esta actividad para olvidar sus problemas y la vida real y casi el 50% ha dejado de realizar actividades importantes de su vida diaria, por jugar videojuegos. Demostrando así, que es una grave problemática para gran parte de estudiantes menores de edad; situación la cual se agravó durante la pandemia de COVID-19 (Healthy Children, 2020).

En Estados Unidos, el 99.3% de los jóvenes juega videojuegos, con un 5.9% en riesgo de adicción (Salih et al., 2020). En Perú, la DV ha aumentado, con un 34.9% de los adolescentes mostrando adicción moderada y un 11.9% adicción alta post-pandemia (Poemape, 2023). La ansiedad también es prevalente, afectando al 20.5% de los adolescentes durante la pandemia (Racine et al., 2021), y al 24.9% post-pandemia, siendo más común en mujeres (Jiménez, 2023).

En las instituciones educativas de Villa El Salvador, se ha observado ansiedad moderada asociada con el uso excesivo de internet, pero no se han realizado estudios sobre su relación con la DV. Por lo tanto, esta investigación busca solucionar la pregunta a continuación planteada: ¿Cuál es la relación entre la dependencia y la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador?

Con respecto a los antecedentes internacionales, en Ecuador, Moreno y Valencia (2024) tras analizar a 125 adolescentes ($Min=13$; $Max=19$) determinaron la relación significativa y positiva entre DV y ansiedad ($r_s=.399$; $p<.05$); así mismo, la

mayor predominancia se encontraba en nivel moderado de ansiedad (37%), además en la DV el 69.0% estaba en nivel bajo.

En Argentina, Gonzáles y Resett (2024) realizaron una investigación considerando 612 en adolescentes y jóvenes, Aplicaron la Escala DASS, el Índice PSQU y la Escala Gasa para la medición de la depresión, ansiedad, estrés, problemas de sueño y DV respectivamente. Encontró como resultados que la ansiedad mostraba relación significativa con la dimensión modificación del comportamiento ($r=.309$; $p<.05$), prominencia – tolerancia ($r=.255$; $p<.05$), y malestar y problemas ($r=.411$; $p<.05$) de la DV. En Arabia Saudita, se halló una correlación significativa entre la DV y la ansiedad en adolescentes varones ($r=.385$, $p<.01$) (Alhamoud et al., 2022).

Chiluisa y Galbor (2022) en Ecuador, encontraron tras analizar a 104 adolescentes (Min=12; Max=18) que no existía relación estadísticamente significativa ($r_s=.156$; $p>.05$) entre DV y estrés académico; así mismo, el 75% de los adolescentes mostraba esta dependencia en nivel bajo. Finalmente, en España, un estudio con adolescentes de Zaragoza no halló relación significativa ($p>.05$) entre la DV y la ansiedad (Molinero, 2020). Sin embargo, otros estudios en el país concluyeron que la DV está relacionada con la ansiedad social ($r= .183$, $p<.05$). Además, se identificaron indicadores de ajuste psicológico que predicen este riesgo, como la calidad en el sueño, la ideación suicida, el estrés, ansiedad y complacencia con la vida (Arrivillaga et al., 2020; López et al., 2020).

Con respecto a los antecedentes nacionales, Cule (2024) en Arequipa, encontró que, de 230 adolescentes, el 82% de los participantes estaban en nivel bajo, además había relación significativa entre la DV y la ansiedad social ($r_s=.242$; $p<.05$). En el Callao, Soria et al. (2023) realizaron una investigación donde 268 adolescentes entre 15 a 17 años, encontrando que existía relación significativa entre DV y habilidades sociales ($r_s=-.25$; $p<.05$), además para la DV el 65.3% estaba en nivel bajo. En Santa Anita (Lima), Cajahuanca (2022) realizó una investigación en 184 adolescentes (Min=12; Max=17), reportando relación significativa entre DV y agresividad ($r_s=.265$; $p<.05$).

Se observó una asociación similar entre la ansiedad y la DV entre los adolescentes de Lima ($r = 0.407$), lo que indica que un mayor nivel de ansiedad está relacionado con un mayor grado de adicción (Reyes, 2022). Según Rentería (2022), otra investigación realizada en Lima no encontró variaciones notables en los niveles de ansiedad-estado o ansiedad-rasgo en función del género de videojuego preferido.

En conclusión, las investigaciones realizadas en adolescentes de secundaria han demostrado una correlación entre ambas variables analizadas (Dávila, 2024; Pérez, 2023).

Una característica que posee este tipo de dependencia se basa en una subordinación compulsiva con síntomas de tolerancia y abstinencia, afectando relaciones y equilibrio entre ocio y responsabilidades (Chóliz & Marco, 2011; Echeburua & De Corral, 2010; Young, 1996). Cuando jugar a videojuegos conduce a una dependencia psicológica, emociones inestables, falta de autocontrol e incluso victimización, esto se convierte en un problema (Ortiz & Verástegui, 2023).

Chóliz y Marco (2011) definen la DV como un patrón de comportamiento de juego perjudicial que causa un daño o angustia significativos. Los síntomas de la adicción incluyen desarrollar tolerancia al juego, jugar demasiado, querer jugar demasiado, ignorar otras actividades y tener problemas para controlar los hábitos de juego. Utilizando el DSM-IV como punto de partida, estos autores construyen un modelo para evaluar la DV. A pesar de tratarse de la definición partir de la cual se estaría trabajando, se revisan otras conceptualizaciones para completar el entendimiento de la misma.

Toaza y Lara (2022) señalan que, cuando una persona desarrolla DV, puede llegar a realizar acciones que perjudican su vida y le hacen perder el control de sus capacidades mentales, físicas e intelectuales. Esta situación dificulta el control del comportamiento porque los videojuegos están hechos para que la gente juegue demasiado, proporcionándoles experiencias muy intensas que les hacen sentir gratificación en grados que pueden resultar peligrosos para la salud del individuo.

Por otro lado, Mendoza (2023) remarca la importancia que poseen los factores socioculturales y familiares influyen en que alguien empiece a jugar o siga haciéndolo. Entre ellos se incluyen los vínculos con otras personas, la cantidad de dinero que creen tener y su opinión sobre el juego. La presión de los compañeros y la socialización también pueden causar problemas mentales que hacen que las personas sean más propensas a jugar durante mucho tiempo. Esto puede hacer que se enfaden cuando se les pone límites o que piensen que lo que están haciendo está bien y es normal.

Portillo et al. (2023), refieren que, en el caso particular de la DV, el principal peligro es que ofrece una vía para violar las normas sociales, las regulaciones y los valores inculcados por la familia y las instituciones educativas. Durante la experiencia

de juego, los individuos a menudo utilizan el eslogan “tú eres la ley”, que suele emplearse en campañas comerciales que transmiten nociones de libertad e impunidad total. En esencia, los jugadores pueden participar en acciones letales, traicioneras y diversas sin repercusiones; también pueden ejercer habilidades específicas y realizar tareas o hazañas sin sufrir daños físicos reales. En última instancia, todas las acciones realizadas dentro del juego reciben recompensas y pueden repetirse indefinidamente, un fenómeno que no se observa en la realidad.

Ahora, el modelo de Marcos y Chóliz (2011) sobre la DV, tiene su base en los indicadores del DSM-IV, a los cuales Chóliz y Marco (2011) agregarían algunos aspectos, así como estudios posteriores para establecer las correlaciones con otros problemas. Estos autores definen la DV como un patrón patológico de juego que causa un deterioro o angustia sustancial; los síntomas incluyen el desarrollo de una elevada tolerancia al juego, experimentar síntomas de abstinencia, jugar en exceso, tener una intensa necesidad de jugar, descuidar otras actividades y tener problemas para controlar el tiempo dedicado a los juegos o prácticas. Utilizando el DSM-IV como base, estos autores construyen un paradigma para evaluar la DV. Aunque este sea el término que utilizan, buscan otras ideas para completar sus conocimientos.

Abstinencia: Estaría englobando al malestar emocional, es la sintomatología presentada del individuo cuando identifica que no tiene acceso a sus videojuegos, lo que se mantendría hasta que vuelve a verse posibilitado de jugar sus videojuegos, disminuyendo su malestar emocional (Chóliz & Marco, 2011).

Abuso y tolerancia: dentro de esta dimensión estarían calibrando el incremento progresivo del tiempo, es decir las horas en las que permanece jugando videojuegos; así mismo, la satisfacción que antes experimentaba con un tiempo menor ahora debe incrementar para llegar a experimentarla (Chóliz & Marco, 2011).

Problemas relacionados a los videojuegos: engloba los conflictos que el individuo experimenta debido a los videojuegos, tanto en este como con las personas a su alrededor, dándose conflictos interpersonales, con actividades académicas, sociales, o las experimentadas por el propio individuo como el cansancio, irritabilidad, sensación de pérdida de control (Chóliz & Marco, 2011).

Dificultad de control: refiere a la percepción de incapacidad del individuo sobre cómo manejar o controlar su comportamiento compulsivo referido a los videojuegos, lo que dificultaría que haga ese comportamiento en el momento y lugar apropiado,

interrumpiendo otros eventos, pues le cuesta trabajo evaluar y luego tomar control sobre sí mismo para desistir (Chóliz & Marco, 2011).

Según el modelo de cuatro factores, la DV tiene cuatro aspectos: (a) abstinencia del juego, (b) abusar y tolerar el juego, (c) problemas que surgen como consecuencia, y (d) tener problemas para la regulación. Una definición de abstinencia es la angustia que sienten las personas cuando no tienen acceso a los videojuegos, mientras que otra es el uso de los videojuegos como medio para aliviar problemas psicológicos. El aumento tanto del tiempo dedicado a jugar como de la importancia otorgada a los videojuegos antes de su aparición refleja el correspondiente aumento tanto del abuso como de la tolerancia. Los efectos negativos de la DV son visibles en muchos aspectos de la vida, incluidas las relaciones de la persona con sus seres queridos, en la escuela, en el trabajo y en entornos sociales. A una persona le cuesta controlar su comportamiento cuando sigue participando en él a sabiendas de que es malo para ella (Estrada et al., 2022).

Por su parte, Tapia (2022) explica brevemente cada uno de estos cuatro factores de la DV, siendo que: (a) la abstinencia denota un trastorno mental desagradable que, en raras ocasiones, puede tener repercusiones físicas debido al cese o la disminución de la actividad mencionada. Con respecto al (b) abuso y tolerancia, el jugador participa en este curso para prolongar su uso de videojuegos con el fin de replicar un cambio de humor alcanzado previamente. Siguiendo con los (c) problemas relacionados con los videojuegos, se refieren a todas aquellas consecuencias que existirán tras una realización desmedida de esta actividad; por último, la (d) dificultad para controlarse, referido a las situaciones en las que no es necesario ni apropiado realizar esta actividad, sin embargo, al jugador le suele resultar difícil su evitación.

Una posible explicación es la producción de dopamina, que induce placer y alivia el miedo. Del mismo modo, otro escenario puede surgir de la disfuncionalidad familiar, ya que es visto como un medio de evasión de la realidad, además de los desafíos académicos o la dificultad en las interacciones sociales con sus compañeros. La falta de aceptación lleva a las personas a participar en juegos en línea como un escape de sus circunstancias, lo que aumenta la probabilidad de DV entre aquellos propensos a la dependencia (Bustamante, 2024).

Pensar sin cesar en los juegos, la anticipación nerviosa del próximo momento donde se realizará esta actividad y el desarrollo de planes para pasar más tiempo

jugando son signos reveladores de la DV. Otro indicador de su falta de autocontrol es el hecho de que no parecen poder limitar el tiempo que pasan jugando a videojuegos. Incluso si solo quieren jugar unos minutos, pueden terminar perdiendo la noción del tiempo y jugar durante horas. En lugar de centrarse en el colegio, las tareas domésticas, las interacciones interpersonales o la actividad física, a menudo dan prioridad a los videojuegos. Como consecuencia, los niños empiezan a jugar durante períodos de tiempo más largos, lo que lleva a más tiempo de juego en general. Pueden jugar durante horas todos los días, poniendo en riesgo su salud y felicidad al ignorar responsabilidades importantes (Cunias & Vásquez, 2024).

Los especialistas aún no se han puesto de acuerdo aún sobre qué síntomas constituyen una DV o sobre la importancia de cada síntoma. Sin embargo, en términos de síntomas, prevención y terapia, se ha demostrado que su uso problemático es comparable a otros comportamientos adictivos. Algunos de los signos más frecuentes son los cambios de humor, mentir u ocultar, estar demasiado absorto en el juego, ponerse a la defensiva o enfadarse, aislarse social y psicológicamente, querer jugar durante períodos de tiempo cada vez más largos, experimentar síntomas de abstinencia como A o irritabilidad, utilizar el juego como un escape de la realidad y tener efectos negativos en la vida real (López et al., 2022).

Respecto a la segunda variable, la ansiedad puede manifestarse mediante síntomas somáticos y cognitivos, como mareos y miedo a perder el control, bloqueando actividades y perpetuando el problema mediante evitación (Beck et al., 1988; Bobes et al., 2002; Cano & Miguel, 2001; Rodríguez et al., 2003).

Por su parte Beck et al. (1988) conciben a la A como un trastorno psicológico, en el cual habrían involucrada una serie de síntomas (somáticos, afectivo y cognitivos), experimentando entumecimiento, aumento de la temperatura, sensación de mareos, temblores motores, sensación de ahogo, malestar digestivo o sudoración, acompañados de otros síntomas como la percepción de incapacidad para disminuir su ansiedad, asustado, nervioso, con temor a que algo terrible llegue a suceder, con bloqueo para pensar en soluciones e incertidumbre a no controlar la situación, así como de sí mismo. Para la presente investigación se emplea esta conceptualización, asumiendo lo mencionado por Sanz y García (2013), quienes comentaron que tanto el instrumento de depresión de Beck medía niveles de presencia del trastorno psicológico.

En todo el mundo, este tipo de trastorno impacta negativamente a muchas personas, teniendo una gran influencia en la capacidad de las personas para funcionar y disfrutar de la vida. Los signos de ansiedad y preocupación pueden incluir falta de concentración, irritabilidad, tensión muscular, inquietud, impaciencia, agotamiento y problemas para dormir (insomnio o sueño perturbado). Además, también pueden aparecer síntomas corporales como temblores, agitación, dolor o entumecimiento muscular, extremidades frías o húmedas, labios resacos, sudoración, malestar estomacal, dificultad para tragar y mayor sensibilidad a los golpes (Berdazco et al., 2023).

García y Gallardo (2021) señalan que este trastorno del estado de ánimo es muy frecuente, y su principal síntoma es preocuparse constantemente por muchas cosas normales que suceden y por las cosas que uno hace. El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) señala que alguien tiene una enfermedad mental si se preocupa demasiado durante al menos seis meses y tiene al menos tres síntomas adicionales, como estar inquieto o impaciente, tener tensión muscular, problemas de sueño, estar irritable, tener problemas de concentración o sentirse cansado.

Para Hernández (2021), la ansiedad puede definirse como una serie de ideas e imágenes imbuidas de una intensidad emocional negativa, difíciles de regular y centradas en una amenaza anticipada que se considera inmanejable. En el trastorno de ansiedad generalizada, las preocupaciones suelen centrarse en problemas presentes o escenarios hipotéticos, frecuentemente caracterizados por la exageración o la falta de realismo. Su influencia depende de las dificultades para regularlas y de la ausencia de autenticidad en su contenido.

También afectan a otros ámbitos psicológicos, como la resolución de problemas y la tolerancia a la ambigüedad. Las personas que experimentan este tipo de ansiedad pueden percibir que su preocupación les ayuda a resolver problemas; sin embargo, en última instancia, disminuye su confianza en sí mismas y reduce su sensación de control. La intolerancia a la incertidumbre surge de una mayor sensibilidad a la ambigüedad, fuertes reacciones emocionales ante circunstancias poco claras y una propensión a prever resultados adversos (Hernández, 2021).

La ansiedad es una enfermedad mental de origen indeterminado para el individuo, caracterizada por una multitud de reacciones psicológicas, fisiológicas y conductuales similares al miedo. Los trastornos de ansiedad son afecciones

importantes, ya que alteran la dinámica personal y familiar, perjudican la calidad de vida, aumentan los gastos sanitarios y disminuyen la productividad laboral. Representan los trastornos psiquiátricos más frecuentes en la población general, con aproximadamente entre un 14% y un 18% de personas que sufren depresión o ansiedad clínica significativa; sin embargo, solo entre un 3% y un 4% de estos casos reciben un diagnóstico preciso (Vintimilla et al., 2020).

Para Beck, la ansiedad sería entendida bajo el mismo modelo que la depresión, es decir que, por una serie de factores, endógenos y exógenos, proximales y distales estaría desarrollándose un procesamiento sesgado de la información, siendo la cognición involucrada en estos trastornos emocionales. Donde se caracterizaría por experimentar entumecimiento, aumento de la temperatura, sensación de mareos, temblores motores, sensación de ahogo, malestar digestivo o sudoración, acompañados de otros síntomas como la percepción de incapacidad para disminuir su ansiedad, asustado, nervioso, con temor a que algo terrible llegue a suceder, con bloqueo para pensar en soluciones e incertidumbre a no controlar la situación, así como de sí mismo (Beck et al., 1988).

Para este autor la premisa básica de los trastornos emocionales es la existencia de una distorsión o sesgo cognitivo, es decir que el procesamiento de la información se daría de manera que incrementa la percepción de peligro y supra valora las capacidades del individuo para enfrentarse a dicho peligro. Es decir que el individuo, le da una estimación mucho más elevada al peligro, eso facilita que las otras respuestas somáticas, afectivas y cognitivas sigan siendo intensas y perjudiciales. Beck adopta la postura de la metáfora de ver a los individuos como si fuesen organismos que procesan información (Beck et al., 1988; Sanz, 1992). En el presente trabajo se estaría considerando este modelo teórico, el cual concibe a la ansiedad como la suma de tres grupos de síntomas: somático, afectivo y cognitivo.

El estudio de Beck determinó que la activación de la ansiedad incluía dos pasos de procesamiento de la información. Durante la primera fase de evaluación de la amenaza, la persona lleva a cabo una valoración rápida y eficiente del daño potencial que supone un suceso específico. Los defensores de esta hipótesis afirmaron que las personas con trastornos de A tienden a exagerar la gravedad de las posibles lesiones y a sobrestimar la probabilidad de que se produzcan tales daños. Del mismo modo, en la fase secundaria de reevaluación, la persona adopta una

metodología más estratégica, ejerciendo un mayor control y procesando la información recién adquirida (Yañez, 2022).

Además de lo mencionado, se observó que las personas con ansiedad no solo tenían dificultades para identificar los elementos seguros en circunstancias arriesgadas o peligrosas, sino que a menudo subestimaban su propia capacidad de recuperación. Se mantiene y se desarrolla debido a la participación activa de procesos cognitivos que son automáticos en las personas afectadas por esta condición (Flores, 2020).

El autor del modelo de ansiedad estado-rasgo es Spielberger, quien mencionaría que se trata de dos formas de ansiedad, la primera siendo entendida como un estado emocional transitorio, es decir lo que un individuo, sea niño o adolescente, estaría experimentando en el momento actual. La ansiedad estado puede entenderse como la experiencia en el momento actual o en el transcurso de la última semana en torno a los síntomas neurovegetativos, ahora, menciona que en tendencia las personas que suelen tener una mayor ansiedad rasgo serían aquellas con mayor predisposición a experimentar ansiedad estado, es decir que la sientan en el momento actual (Spielberger, 1989).

La ansiedad, como condición psicosocial, es una reacción emocional aversiva provocada por la percepción de un estímulo externo como un peligro continuo o novedoso, que da lugar a alteraciones en la fisiología o el comportamiento del individuo. Estas respuestas no clínicas pueden manifestarse como una condición o como un rasgo. La distinción radica en el hecho de que la primera representa un estado emocional temporal del organismo humano, mientras que la segunda constituye un aspecto de la personalidad que induce desequilibrios de salud mental y disminuye significativamente la calidad de vida de las personas, lo que resulta en una disminución de la vitalidad, problemas emocionales e interrupciones en el trabajo y la vida cotidiana (Samamé et al., 2023).

De igual forma, Pozos et al. (2022) señalan que las ideas detrás de la ansiedad-rasgo y la ansiedad-estado son diferentes, al igual que las formas en que funcionan. Generalmente se concibe que la ansiedad-rasgo significa que tienden a reaccionar con nerviosismo ante acontecimientos que consideran peligrosos; mientras que, la ansiedad-estado, por otro lado, es un estado mental de corta duración que puede cambiar en intensidad y duración. Se caracteriza por una rápida actividad corporal y la sensación de estrés psicológico.

El mérito teórico del estudio radica en el hecho de que contribuyó a nuestra comprensión de la ansiedad adolescente, la DV y la naturaleza de la interacción entre ambos. Proporciona una justificación de la metodología mediante el uso del análisis factorial exploratorio y el alfa de Cronbach para comprobar la fiabilidad y la validez del instrumento. Los resultados proporcionan apoyo empírico para el desarrollo de una intervención psicológica para disminuir la ansiedad adolescente y la DV. Por último, pero no menos importante, existe una justificación social, porque los resultados pueden ayudar a llamar la atención sobre el problema de la ansiedad y la DV, lo que a su vez puede estimular nuevos estudios y soluciones prácticas, beneficiando en última instancia a la sociedad.

Por ello, el estudio tiene como objetivo general determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador. Los objetivos específicos son: 1) Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, según sexo; 2) Describir los niveles de la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, según sexo; 3) Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador; 4) Determinar la relación entre ansiedad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.

2. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño

Debido a su enfoque en la generación de conocimiento, en lugar de la aplicación tecnológica, el estudio se consideró de tipo básico (Sánchez & Reyes, 2015). Dado que las variables no fueron manipuladas, el estudio utilizó un diseño no experimental y se realizó un alcance correlacional. La misma información se recopiló en su entorno natural en un momento determinado del tiempo, utilizando una técnica transversal (Sánchez & Mendoza, 2018).

2.2. Población, muestra y muestreo

La muestra incluyó a 486 estudiantes de primero a quinto año de secundaria de 12 y los 17 años. Con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5 %, la muestra incluyó a 312 adolescentes, según se calculó para poblaciones limitadas. Se hizo uso de un muestreo por conveniencia no probabilístico. Aquellos que se negaron a participar no fueron incluidos en el análisis, pero sí aquellos que aceptaron participar y completaron con precisión los instrumentos.

2.3. Hipótesis

En cuanto a la hipótesis general, se estableció que existe relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador. Entre tanto, las hipótesis específicas indicaron lo siguiente: **He1**: Existe relación significativa entre dependencia a los videojuegos con las dimensiones de la ansiedad en adolescentes; **He2**: Existe relación significativa entre ansiedad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en adolescentes; **He3**: No existe relación significativa entre ansiedad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en adolescentes.

2.4. Variables y operacionalización

La dependencia a los videojuegos se caracteriza por una participación excesiva y obsesiva, en la que el usuario lucha por dejar de jugar (Chóliz & Marco, 2011). Operacionalmente, se mide a través de los puntajes obtenidos en el Test de Dependencia a Videojuegos (Chóliz & Marco, 2011).

La ansiedad es un estado emocional marcado por el estrés o la preocupación, junto con signos físicos como latidos del corazón, temblores, náuseas y confusión (Beck et al., 1988). Al respecto de su definición operacional, se brinda a partir de los puntajes del Inventario de Ansiedad de Beck – BAI (Beck et al., 1988).

2.5. Instrumentos o materiales

Marcos y Cholíz (2011) crearon el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Sala Edwin y Merino César la adaptaron para su investigación dentro de Perú en 2017, el cual se compone de 25 ítems que componen la TDV, que es una herramienta de diagnóstico para la DV. Lograron un alto nivel de consistencia interna con su adaptación, que no necesitó ninguna revisión del cuestionario original. Quedó establecida la existencia de cuatro dimensiones trabajando con la validez del concepto utilizando análisis factoriales exploratorios y confirmatorios, para evaluar la validez. Para las primeras 14, se solicitó a los encuestados que calificaran la frecuencia de cada ocurrencia en una escala tipo Likert de 0 a 4, y en los 11 ítems restantes se pregunta por el grado de acuerdo o desacuerdo, a través de una escala tipo Likert, que oscila entre 0 y 4 (0, totalmente de acuerdo; 1, un poco en desacuerdo; 2, neutral; 3, un poco de acuerdo; 4, totalmente desacuerdo), sobre un conjunto de afirmaciones relacionadas con los videojuegos.

El cuestionario tiene cuatro dimensiones. La versión original demuestra propiedades psicométricas adecuados, con un valor alfa de Cronbach de 0,94, lo que indica que es un instrumento fiable con características psicométricas idóneas.

Sala y Merino (2017) determinaron que el instrumento tenía suficiente consistencia interna, validez de contenido y fiabilidad de constructo en la adaptación que realizaron ($\Omega = .860$).

Para la medición de la ansiedad, se empleó el "Inventario de Ansiedad de Beck- BAI" creado por Beck et al. (1988) y propuesto inicialmente con tres dimensiones (afectivo, cognitivo y somático); sin embargo, el instrumento ha pasado por algunas re-especificaciones bifactoriales y tetrafactoriales; sin embargo, para el presente estudios y consideró la versión más cercana a lo propuesto por el modelo cognitivo de Beck. El mismo es un instrumento breve compuesto por 21 ítems que sirve como una lista de los síntomas más característicos de un estado de ansiedad en donde el evaluado plasma el grado de autopercepción de síntomas de ansiedad. La versión emplea cuenta con una estructura trifactorial compuesta de la siguiente forma: La dimensión Afectivo está compuesta por 6 ítems (5, 8, 9, 10, 14, 17); la dimensión cognitiva fue compuesta por 4 ítems (4, 11, 13, 16), y la dimensión somática fue compuesta por 11 ítems (1, 2, 3, 6, 7, 12, 15, 18, 19, 20, 21).

En su reporte original Beck et al. (1988) reportan una fiabilidad aceptable, así como validez por análisis factorial que mostraba un adecuado ajuste.

Según Pacheco (2019), los instrumentos utilizados en Perú fueron válidos y fiables teniendo como muestra, 501 adolescentes de dos escuelas de Villa El Salvador. La prueba mostró validez de contenido con índices v de Aiken que oscilaron entre 0.90 y 1.00, y fiabilidad con un valor ICC de 0,907.

2.6. Procedimientos

Para desarrollar la labor de investigación, fueron realizadas las coordinaciones respectivas con la institución educativa sobre las horas para la administración de las pruebas, las cuales fueron en los primeros turnos aprovechando las primeras clases de los estudiantes; así mismo, se agregó una ficha de consentimiento información y una explicación sobre los usos que se daría de los resultados.

2.7. Análisis de datos

Tras haberse obtenido los datos, se codificaron en números compatibles con IBM SPSS para realizar los análisis estadísticos. Realizándose un análisis descriptivo y un análisis inferencial entre las variables según los objetivos del estudio, utilizando el estadístico no paramétrico de Spearman, debido a la no normalidad de los datos.

2.8. Aspectos éticos

El estudio se condujo siguiendo los principios éticos conforme a las pautas de la American Psychological Association (APA, 2017). Se evitó el plagio y se citó correctamente la obra de otros autores. Además, se respetaron los principios de la Asociación Médica Mundial (AMM, 2019) al brindar la información necesaria a todos los participantes y proporcionarles un formulario de consentimiento informado.

3. RESULTADOS

3.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Frecuencias y porcentajes de la DV y sus dimensiones

	D1	D2	D3	D4	General
	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>
Ausente	92 (29.5%)	103 (33.0%)	139 (44.6%)	84 (26.9%)	82 (26.3%)
Bajo	65 (20.8%)	70 (22.4%)	22 (7.1%)	84 (26.9%)	79 (25.3%)
Moderado	83 (26.6%)	68 (21.8%)	78 (25.0%)	69 (22.1%)	74 (23.7%)
Alto	72 (23.1%)	71 (22.8%)	73 (23.4%)	75 (24.0%)	77 (24.7%)
Total	312 (100%)	312 (100.0%)	312 (100.0%)	312 (100.0%)	312 (100.0%)

En la tabla 1, se observa que el 24.7% de los estudiantes presenta una DV en nivel alto, siendo aproximadamente 2 de cada 10 adolescentes; además, se observa que el 23.1% (género femenino) y el 26.1% (género masculino) presentan nivel alto de DV.

Tabla 2

Frecuencias y porcentajes de la ansiedad y sus dimensiones

	Somático	Cognitivo	Afectivo	General
	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>	<i>fi (%)</i>
Bajo	99 (31.7%)	100 (32.1%)	125 (40.1%)	84 (26.9%)
Moderado	138 (44.2%)	142 (45.5%)	110 (35.3%)	154 (49.4%)
Alto	75 (24.0%)	70 (22.4%)	77 (24.7%)	74 (23.7%)
Total	312 (100.0%)	312 (100.0%)	312 (100.0%)	312 (100.0%)

En la tabla 2, se observa que el 23.7% de los estudiantes presenta ansiedad en nivel alto, siendo aproximadamente 2 de cada 10 adolescentes; además, se observa que el 26.5% (género femenino) el 21.2% (género masculino), presentan nivel alto de ansiedad.

Tabla 3*Prueba de normalidad de las variables*

	Kolmogorov-Smirnov		
	K-S	gl	p
Dependencia a los videojuegos	0.145	312	0.000
Ansiedad	0.189	312	0.000

En la tabla 3, los instrumentos no siguen una distribución normal, ya que ambos tienen un nivel de significación inferior a 0.05. Por lo tanto, los análisis inferenciales que involucran estas variables requirieron estadísticas no paramétricas, como el coeficiente de correlación de rangos de Spearman, para los objetivos.

Tabla 4*Correlación entre dependencia a videojuegos y ansiedad*

<i>n</i> = 312	r_s [IC 95%]	<i>p</i>	<i>TE</i>
Dependencia a videojuegos – ansiedad	.315 [.211, .411]	.000	.099

Habiendo presentado estos datos en la tabla 4, que revelan una correlación estadística muy significativa ($p < 0.01$) y un tamaño del efecto positivo, se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis alternativa en relación con la relación entre las variables.

Tabla 5*Correlación entre dependencia a videojuegos y dimensiones de ansiedad*

<i>n</i> = 312	r_s [IC 95%]	<i>p</i>	<i>TE</i>
Dependencia a videojuegos – somático	.279 [.174, .379]	.009	.078
Dependencia a videojuegos – cognitivo	.244 [.137, .346]	.000	.060
Dependencia a videojuegos – afectivo	.317 [.213, .413]	.000	.100

La tabla 5 presenta los resultados relativos a la correlación entre la DV y las dimensiones de la ansiedad en adolescentes. Se evidencia una correlación estadísticamente significativa ($p < 0.01$), que muestra un pequeño efecto positivo con las dimensiones somática ($r_s = .279$; $p < 0.01$), cognitiva ($r_s = .244$; $p < 0.01$) y afectiva ($r_s = .317$; $p < 0.01$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alternativa.

Tabla 6*Correlación entre ansiedad y dimensiones de dependencia a videojuegos*

n = 312	<i>rho</i> [IC 95%]	<i>p</i>	<i>TE</i>
Ansiedad - abstinencia	.306 [.201, .403]	.000	.094
Ansiedad - abuso y tolerancia	.327 [.224, .422]	.000	.107
Ansiedad - problemas asociados a los videojuegos	.253 [.146, .354]	.000	.064
Ansiedad - dificultad de control	.227 [.119, .330]	.000	.052

Los datos de la tabla 6 muestran que existe una correlación significativa ($p < 0.01$) entre la ansiedad y las dimensiones de la dependencia de los videojuegos en adolescentes estudiantes. La relación es positiva y fuerte, con relaciones entre la ansiedad y la abstinencia ($r_s = .317$; $p < 0,01$), el abuso y la tolerancia ($r_s = .244$; $p < 0.01$), los problemas con los videojuegos ($r_s = .279$; $p < 0.01$) y la dificultad de control ($r_s = .227$; $p < 0.01$). Significando así, que la hipótesis nula es rechazada.

4. DISCUSIÓN

Este estudio se desarrolló con el objetivo de establecer la relación entre DV y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, debido a que en la institución analizada, se tuvo referencias de algunos menores con problemas en el uso y regulación del tiempo que empleaban en los videojuegos, que significaría problemas al desplazar otras actividades de importancia para su propio desarrollo, es en base a ello que, en los próximos párrafos se procede al análisis de los resultados.

El estudio revela una relación muy significativa ($p < 0.01$) y pequeña, indicada por un coeficiente de correlación directo de Spearman ($r_s = 0.315$; 95% CI= [0.211, 0.411]), entre DV y ansiedad. Este hallazgo se ve subrayado tanto por la importancia de la probabilidad de significancia, como por la relevancia estadística del tamaño del efecto (Cohen, 1969).

Aquí es donde el tamaño del efecto correspondiente es débil, pero tiene un propósito práctico porque hay pruebas de que la DV representa el 9.9% de la variabilidad de la ansiedad. Esto significa que la prevalencia de la DV se correlaciona con la gravedad de los síntomas de la ansiedad que experimentan los adolescentes de un colegio de Villa El Salvador.

Estos resultados se asemejan a lo reportado por López et al. (2020), quien, en España, encontró relación entre el juego patológico y la ansiedad social ($r = .183$, $p < .05$); así mismo, González et al. (2017), también encontraría relación significativa y directa entre la DV y la ansiedad ($r = .317$, $p < .01$), un dato que llamaría la atención sería el reportado por Chirinos (2019) en Lima, donde reportaría relación significativa y directa entre DV y la insatisfacción con la realidad ($r_s = .327$, $p < .05$), es decir los estudiantes que llegan a tales niveles de tener que incrementar el tiempo en el uso de los videojuegos para recién sentir gozo, también reportarían insatisfacción general, lo que se vincula con las respuestas de ansiedad.

Dichos resultados permiten ver una tendencia a encontrar relación directa entre ambas variables, lo que permite tener mucho más claro dicho panorama, aunque también habría estudios en oposición, de esa forma, estos resultados difieren a lo reportado por Molinero (2020), quien evidenció la relación entre cinco variables, no habiendo relación entre ambas. Por lo consiguiente, queda claro entonces la relación existente entre estas variables en los estudiantes.

En este contexto, resulta muy necesario desarrollar e implementar estrategias para reducir tanto la DV como la ansiedad, ya que los estudiantes con niveles altos se encontrarían en una situación en la que no poder jugar les causaría malestar fisiológico, lo que no solo causaría malestar constante, sino que también conduciría a cambios en otras actividades (Chóliz & Marco, 2011).

La DV afecta a los estudiantes con un aumento de los comportamientos de juego fuera de contexto, lo que provoca problemas de alto nivel en su experiencia y descuida otras áreas cruciales del desarrollo. En este estudio, 2 de cada 10 estudiantes (24.7%) se encuentran en un nivel alto, lo que puede traducirse en un deseo extremo de jugar, aumentando el tiempo dedicado al juego, desplazando el tiempo de otras actividades importantes y sintiéndose incómodos cuando no pueden jugar, lo que favorece la aparición de otros problemas como los conflictos interpersonales, con la mayor prevalencia en la dificultad de control (24%).

Estos resultados son comparables a los de Vara (2018), donde el 24.8 % de los alumnos tenían un nivel alto. Alave y Pampa (2018) encontraron 4 de cada 10 (39.7 %) estudiantes con un alto nivel de violencia doméstica, mientras que Calco y Guzmán (2018) encontraron un 60.7% de violencia doméstica moderada en San Agustín (Lima), lo que difiere de esta tesis. Además, Echeburua y De Corral (2010) señalan que la violencia doméstica (como parte de las nuevas dependencias tecnológicas) perjudicará a los consumidores en niveles elevados.

Por lo tanto, algunos alumnos se comportarían mal con los videojuegos. En este caso, hay que trabajar con los niños de alto rendimiento para reducir los indicios de dependencia. Según Barraca (2007), se puede implementar un programa de actividades y estrategias para planificar el entorno del estudiante, de modo que pueda encontrar otras fuentes de entretenimiento y dedicar gradualmente más tiempo a otras actividades de interés, como los estudios y las conversaciones familiares.

En cuanto a la segunda variable y su descripción, la ansiedad se considera como un estado emocional negativo por lo que los estudiantes que la padezcan experimentarían malestar, sufrimiento e incomodidad, esta también sentirse al desear querer estar bastante tiempo en alguna actividad y verse impedido, creyendo que no podría, en este sentido se encontraría que 2 de cada 10 estudiantes (23.7%) se ubican en una ansiedad en nivel alto, quienes experimentarían síntomas somáticos, cognitivos y afectivos de malestar, incertidumbre, angustia, con bloqueo en sus pensamientos para buscar la solución de ese problema.

La ansiedad influye en la vida cotidiana de estos niños, lo que lo convierte en un problema en estos escenarios. En cambio, Gonzales (2018) informó de un 3,2 % de alumnos de alto nivel de 126. También observó que el 62.7 % de los participantes en su investigación tenían una ansiedad moderada, lo que les causa más sufrimiento y preocupación. Beck et al. (1988) señalan que estas personas sufren debido a una variedad de indicaciones. Por lo tanto, los estudiantes con una experiencia ansiedad alta serían un problema en nuestra investigación, y estos datos lo corroboran.

Por lo anterior mencionado, la ansiedad representa un problema porque afecta la experiencia y el disfrute de los estudiantes analizados, así mismo, dificulta el poder realizar otras actividades, como lo mencionaría Anicama (2010) y Alarcón (1993), se realizan comportamientos evitativo los cuales constituyen comportamientos no adaptativos, es decir, que afectan la realización común de actividades de los involucrados, por ello es necesario promover los ejercicios de disminución de la ansiedad, para ello se pueden usar ejercicios de relajación progresiva o imaginaria.

Las tres dimensiones de ansiedad y el DV proporcionan información vital sobre las experiencias de los estudiantes. Para proporcionar información complementaria y validez interna a la hipótesis, se sugiere un analizar las diversas dimensiones del constructo. Por esta razón, se encontraría una relación significativa con un tamaño del efecto pequeño entre el DV y las tres dimensiones de ansiedad, entendiendo que los estudiantes con una experiencia de juego en la que buscan aumentar el tiempo, constante son aquellos que piensan en ello, descuidan otras actividades necesarias para ellos y, por lo tanto, tienen problemas asociados con el uso problemático de los videojuegos, experimentarían más síntomas somáticos como sudoración.

También se habría encontrado relación significativa y de magnitud del efecto pequeña entre ansiedad con las dimensiones de la DV. Así mismo, queda claro que la presencia DV en los estudiantes, está relacionada con la ansiedad que ellos experimentan, es por esto que representaría un problema. por lo anterior, es recomendable que se realicen trabajos para que los propios estudiantes tengan mejor manejo de la DV, así como una disminución de la ansiedad, a partir de que se consigue que ellos participen en talleres de relajación progresiva, sobre todo cuando este la abstinencia y los problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

1. En cuanto al objetivo general, se encontró una relación altamente significativa y pequeña, identificando que los estudiantes que mostraron mayor DV, reportarían mayor ansiedad.
2. En la descripción de la DV, se encontraría que el 24.7% mostrarían un nivel alto, indicando un tiempo excesivo del uso del internet, lo que derivaría en otros problemas, donde el 23.4% manifestaría la mayor cantidad de DV.
3. Del análisis de la ansiedad, se encontraría que el 23.7% manifestaría un nivel alto, es decir que experimentarían de una manera fuerte angustia, malestar fisiológico, siendo el 24% los que más reportarían síntomas somáticos y el 24.7% síntomas cognitivos como la preocupación.
4. Del análisis específico de relación entre la DV y la ansiedad en los adolescentes, se reportaría una relación significativa y pequeña, donde los estudiantes que mayores indicadores de DV manifestaron, también presentarían mayores indicadores de síntomas somáticos (aceleración cardíaca, sensación de ahogo), cognitivos (bloqueo de pensamientos, preocupación) y afectivos (temor a que ocurra algo desastroso, angustiado).
5. Finalmente, se encontraría relación significativa, donde los adolescentes de una institución educativa que manifestaron mayor ansiedad reportarían mayor abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control.

VI. RECOMENDACIONES

1. Implementar talleres en los cuales se fomente el uso de otras actividades de ocio, para que de esta forma los estudiantes tengan mayores alternativas para conseguir gratificación, aparte del uso problemático de los videojuegos.
2. Señalar que los casos con puntuaciones muy elevadas en DV, deben de buscar atención personalizada con un psicólogo profesional, pues en su caso, deben de modificarse otros factores que alientan el uso inadecuado de videojuegos.
3. Desarrollar prácticas breves para entrenar ejercicios de relajación que permitan competir con las respuestas de ansiedad, tanto en sus síntomas somáticos, cognitivos y afectivos, para que los adolescentes tengan mayores repertorios para poder manejar ello.
4. Emplear el presente estudio como la base para futuras investigaciones, tanto de nivel correlacional como explicativas, incrementando a otras muestras con características sociodemográficas de interés.
5. Implementar un programa para manejar la dificultad de control en el tiempo de uso de los videojuegos, así como incluir a las personas pertenecientes a la familia para que puedan ser agentes que permitan que se ejecute con pertinencia en el hogar.

REFERENCIAS

- Alhamoud, M., Alkhalifah, A., Althunyan, A., Mustafa, T., Alqahtani, H., & Al Awad, F. (2022). Internet gaming disorder: Its prevalence and associated gaming behavior, anxiety, and depression among high school male students, Dammam, Saudi Arabia. *Journal of Family and Community Medicine*, 29(2), 93. https://doi.org/10.4103/jfcm.jfcm_48_2210
- American Psychological Association. (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. American Psychological Association. <https://www.apa.org/ethics/code>
- Ardiles, D. (2020). *Estilos de afrontamiento y niveles de ansiedad en mujeres embarazadas de un centro de salud de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://bit.ly/3hUf818>
- Arrivillaga, C., Rey, L., & Extremera, N. (2020). Uso problemático del smartphone y ajuste psicológico en adolescentes. *Know and Share Psychology*, 1(4), 147-158. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7701732>
- Asociación Médica Mundial. (2019). Declaración de Helsinki de la AMM – principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. *Políticas actuales*, 1(1), 1-12. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Barraca, J. (2007). La terapia de aceptación y compromiso (ACT). Fundamentos, aplicación en el contexto clínico y áreas de desarrollo. *Revista Miscelánea Comilla*, 67(127), 761-781. <https://bit.ly/3ByKsKl>
- Beck, A., Epstein, N., Brown, G., & Steer. R. (1988). An inventory for measuring clinical anxiety: psychometric properties. *Journal Cons Clin Psychol*, 56(1), 893-897. 10.1037/0022-006X.56.6.893
- Berdazco, D., Hernández, A., & Gonzáles, J. (2023). Trastorno de A generalizada. un estudio de caso desde la terapia cognitiva conductual. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 26(1), 126-142. <https://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/article/view/84306>
- Bernal. C. (2010). *Metodología de la investigación*. Pearson
- Bobes, J., Bousoño, M., Portilla, M., & Sáiz, P. (2002). *Trastorno de ansiedad generalizada*. Psiquiatría Editores.

- Bustamante, A. (2024). *Efectos de un programa en la adicción a videojuegos en estudiantes de ingeniería agroindustrial de una universidad pública* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio de la Universidad Nacional Federico Villarreal.
https://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/8486/UNFV_Bustamante%20Alvarez%20Annie%20Geraldine_TITULO%20PROFESIONAL_2024.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cajahuanca, M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Santa Anita, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2550/Cajahuanca%20L%c3%b3pez%2c%20Yedelin%20Kandy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano, V., & Miguel, T. (2001). *Evaluación de la ansiedad desde un enfoque interactivo y multidimensional. El inventario de situaciones y de respuestas de A-ISRA*. Arguval.
- Clark, D., & Beck, A. (2012). *Terapia Cognitiva para trastornos de A*. Editorial Desclée de Brouwer, S.A.
- Cule, C. (2024). *Ansiedad social y dependencia de videojuegos en adolescentes de una institución educativa estatal* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4a3f4e52-1e44-46c9-b356-0556a677f8eb/content>
- Cunias, Y., & Vásquez, K. (2024). *Dependencia a los videojuegos y conducta agresiva de los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio de la Universidad Señor de Sipán.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12427/Cunias%20Reyes,%20Yeny%20Fiorela%20-%20Vasquez%20Carhuatanta,%20Karina.pdf?sequence=12>
- Chávez, H. (2022). *Ansiedad estado – rasgo y dependencia emocional en estudiantes de una universidad privada de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado,

Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e4388a0b-8c08-4feb-bca5-30f2bde311ac/content>

- Chiluisa, E., & Gaibor, I. (2022). Video game addiction and its relationship with academic stress in adolescents. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1438-1459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2305
- Chirinos, W. (2019). *La dependencia a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://bit.ly/36TPT8L>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://bit.ly/3iEexjh>
- Dávila, J. (2024). *Dependencia a los videojuegos y ansiedad en estudiantes adolescentes del nivel secundario de una institución educativa privada, Chiclayo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/136792>
- Echeburua, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91–96. <https://bit.ly/3xYSN8I>
- Ede, M., Okeke, C., & Okeke, C. (2022). Examination of the prevalence and predictors of videogame addiction among school children. *EDULEARN22 Proceedings*, 2465-2471. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2022.0632>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, F., Gerardo, W., Puma, M., & Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos De Farmacología Y Terapéutica*, 41(4), 242-250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Flores, Z. (2020). *Intervención cognitivo conductual para la reducción de la ansiedad en adolescentes de un centro psicológico privado* [Trabajo de pregrado, Universidad de Lima]. Repositorio de la Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11325/Zapata_Arias_Ana_Giselle.pdf?sequence=1

- García, S., & Gallardo, V. (2021). Cuidados a un paciente con trastorno de ansiedad generalizada. *Revista de Enfermedades de Salud Mental*, (17), 27-30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7731000.pdf>
- González, P., & Resett, S. (2024). Dependencia a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 16(3), 86-95. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/racc/article/view/36475>
- Healthy Children. (2020). *Video Game Problems: Who is at Risk?* Healthy Children. <https://bit.ly/3eORe59>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación* (4ta ed.). McGraw Hill.
- Hernández, P. (2021). *Propuesta de Programa de Intervención para el Trastorno de Ansiedad Generalizada en Mujeres Amas de Casa* [Tesis de maestría, Universidad de La Laguna]. Repositorio de la Universidad de La Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23625/Propuesta%20de%20Programa%20de%20Intervencion%20para%20el%20Trastorno%20de%20A%20Generalizada%20en%20Mujeres%20Amas%20de%20Casa.pdf?sequence=1>
- Izquierdo, A. (2020). *Propiedades psicométricas del Test de Dependencia de videojuegos en adultos jóvenes peruanos* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/286261a5-deaa-483f-a5da-7a212b9e69b8/content>
- López, C., Álvarez, O. González, J., & Castillo, I. (2022). Sensibilidad a la ansiedad y dependencia a los videojuegos en deportistas. El rol protector de la dureza mental. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(1), 124-137. <https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v22n1/1578-8423-cpd-22-1-124.pdf>
- López, F., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L., & Ibáñez, M. (2020). Causas e consequências psicossociais do uso patológico de videogames em adolescentes. *Ágora de Salut VIII*, 7(15), 147-153. <https://bit.ly/3kLxpQ1>
- Moreno, J., & Valencia, M. (2024). Ansiedad y dependencia a los videojuegos en adolescentes del sector rural. *Religación*, 9(41), e2401236. <https://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1236>

- Mendoza, B. (2023). Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Revista EDUSER*, 10(1), 7-17. <https://doi.org/10.18050/eduser.v10n1a1>
- Millán, A., Mebarak, M., Martínez, M., Blanco, J., Rodríguez, D., D'Aubeterre, M., & Chóliz, M. (2021). Structure of the Video Game Dependence Test, relationship with gaming, sex differences, and types of gaming dependence in a Colombian sample. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 26(1), 57-72. <https://doi.org/10.5944/rppc.27847>
- Moliner, A. (2020). *La influencia del uso de las TICs, los videojuegos y la violencia escolar en el bienestar psicológico: ansiedad y depresión* [Tesis de pregrado, Universidad Zaragoza]. Repositorio de la Universidad Zaragoza. <https://bit.ly/36Ypl0R>
- Ñañez, M., Lucas, R., Gómez, R., & Sánchez, G. (2021). El Covid-19 en la salud mental de los adolescentes en Lima Sur, Perú. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 219-231. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2022.22.1081>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Clasificación Internacional de Enfermedades*. Organización Mundial de la Salud.
- Organización de las Naciones Unidas. (2022, mayo). *Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://bit.ly/3CD0PqM>
- Organización Mundial de la Salud. (2020, octubre). *Addictive Behaviors: Gaming disorder*. World Health Organization. <https://bit.ly/3SnKInp>
- Organización Mundial de la Salud (2021, noviembre). Salud mental del adolescente. WHO.int. <https://bit.ly/30vt9fB>
- Organización Mundial de la Salud. (2022, marzo). *La pandemia de COVID-19 aumenta en un 25% la prevalencia de la ansiedad y la depresión en todo el mundo [Gubernamental]*. WHO.int. <https://bit.ly/46wTmau>
- Ortiz, D., & Velastegui, D. (2023). Dependencia a videojuegos y su relación con la impulsividad en estudiantes. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 1188-1192. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.330>
- Ortiz, V., Asenjo, I., Mayo, R., Bocos, C., & Gonzalo, H. (2024). Análisis sociodemográfico de una población adolescente como predictor de adicción al juego online: motivaciones y patrón de gravedad. *Medicina general y de familia*,

- 13(2), 60-66. https://mgyf.org/wp-content/uploads/2024/05/MGYF2024_015.pdf
- Pampamallco, M., & Matalinares, L. (2022). Ansiedad según género, edad y grado de estudios en adolescentes de San Martín de Porres, Lima. *Socialium*, 6(1), 48-64. <https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2022.6.1.1106>
- Pérez, C. (2023). *Adicción al videojuego Free Fire y Ansiedad en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Chiclayo* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122292>
- Poemape, E. (2023). *Dependencia de videojuegos en el aprendizaje de matemática en estudiantes del VII ciclo de secundaria de Lima Norte, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/107049>
- Portillo, S., Caldera, J., Sedeño, K., Zamora, M., Reynoso, O., & Pérez, I. (2023). Dependencia a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
- Pozos, B., Preciado, M., Plascencia, A., Velasco, M., & Fernández, M. (2021). Ansiedad rasgo-estado, estrés académico y estilos de afrontamiento en estudiantes de enfermería en México. *Index de Enfermería*, 30(2), 134-138. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962021000100029&lng=es&tlng=es
- Racine, N., McArthur, B., Cooke, J., Eirich, R., Zhu, J., & Madigan, S. (2021). Global Prevalence of Depressive and Anxiety Symptoms in Children and Adolescents During COVID-19. *JAMA Pediatrics*, 175(11), 1142-1142. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.2482>
- Rentería, R. (2021). *Niveles de A y preferencia por el tipo de videojuego en niños y adolescentes jugadores de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio de la Universidad Ricardo Palma. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/4352>
- Reyes, Y. (2022). *Ansiedad y dependencia a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97353>

- Rodríguez, L., García, A., & Muela, J. (2003). Evaluación de la ansiedad en gestantes de diferentes tipos de alto riesgo obstétrico. *Revista de Enfermería Científica*, 254, 37-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3090523>
- Salih, M., Alghamdi, H., Alzahrani, B., Alghamdi, H., Alghamdi, S., & Alzubaidy. (2020). Prevalence and Negative impact of Videogames among children and adolescents in Albaha city, KSA. *Medical Science*, 24(106), 4001-4009. <https://bit.ly/3D7MJQh>
- Samamé, C., Nuntón, C., & Espinoza, N. (2023). Ansiedad Rasgo Estado y Factores Asociados: Revisión Bibliográfica. *TZHOECOEN*, 15(1), 33-45. <https://doi.org/10.26495/tzh.v15i1.2453>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5ta edición). Visión Universitaria.
- Soria, V., Vilchez, V., & Quispe, Y. (2023). *Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa nuestra señora de las mercedes del AA.HH. Márquez – Callao* [Tesis de pregrado, Universidad Continental]. Repositorio UC. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14025/1/IV_FH_U_501_TE_Soria_Vilchez_Quispe_2023.pdf
- Tapia, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/307fe5d0-284f-4802-9a1a-45420d2cc34e/content>
- Toaza, T., & Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151
- Vara, R. (2018). Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo. *Acta Psicológica Peruana*, 2(2), 193-216. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>
- Vintimilla, D., Campoverde, X., Vintimilla, J., Campoverde J., Tenemaza, M., & Bustamante, C. (2020). Niveles de A durante el tratamiento en consumidores de sustancias psicotrópicas. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4404816>

- Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive. *Computers in Human Behavior*, (103), 31-36.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563219303425>
- Yañez, M. (2022). *Intervención bajo el enfoque cognitivo conductual en adulto con sintomatología ansiosa generalizada* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/11577/Intervencion_YanezFerro_Mariana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexos 1. Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
Dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador	¿Cuál es la relación entre dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador?	Objetivo general	Hipótesis general
		Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.	Hi: Existe relación positiva y directa entre dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.
		Objetivos específicos	Hipótesis específico
		Describir los niveles de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, según sexo.	H1: Existe relación significativa y directa entre dependencia a los videojuegos y con las dimensiones de la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.
		Describir los niveles de la ansiedad y sus dimensiones en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador, según sexo.	H2: Existe relación significativa y directa entre ansiedad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador
Determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y con las dimensiones de la ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.			
Determinar la relación entre ansiedad y las dimensiones de la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador			

VARIABLES		METODOLOGÍA	MUESTRA	INSTRUMENTOS
DV		Tipo de investigación	Población y muestra	Se utilizó la técnica de la encuesta (Sánchez y Reyes, 2015).
Factores	Ítems			
Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21, 25	El tipo de investigación fue correlacional (Bernal, 2010).	La población de la investigación estuvo conformada por los 486 estudiantes de una institución educativa, entre los 12 a 17 años.	
Abuso y tolerancia	1, 5, 8, 9, 12	Diseño de investigación		El Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), fue realizado por Marcos y Cholí (2011).
Problemas asociados a los videojuegos	16, 17, 19, 23			
Dificultad de control	2, 14, 18, 20, 22, 24	El diseño fue no experimental y de corte transversal (Hernández et al., 2014).	Para la muestra fue de 312 adolescentes de una institución educativa; así mismo, el muestreo que se empleó fue no probabilístico y por conveniencia.	Inventario de Ansiedad de Beck BAI creado por Beck et al. (1988).
A				
Factores	Ítems			
Somático	1, 2, 3, 6, 7, 8, 12, 15, 18, 19, 20, 21			
Cognitivo	4, 11, 13, 16			
Afectivo	5, 8, 9, 10, 14, 17			

Anexo 2. Instrumentos de medición

Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Choliz y Marco (2011)

Sexo: Masculino () Femenino () Edad: _____ Año de estudio: _____
 Colegio: _____ Vive con: ambos padres () solo un padre ()
 Otros ()

INSTRUMENTOS

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de Pc). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la video consola o el PC, le pido prestada a un/a familiar o amigo	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos, tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personales, etc.)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar, me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7	Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes cuando empecé.	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer menos actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, DVanzar, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4

11	Si no me funciona un videojuego, busqué otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres / amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal, me refugio en los videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido (a), me distraigo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo, me pongo un videojuego aunque solo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando, pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa, después de clase o el trabajo, es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que eh estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas en clases (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema, me pongo a jugar con alguien videojuegos para distraerme.	0	1	2	3	4

Inventario de Ansiedad de Beck - BAI

Beck et al. (1988)

Edad: Sexo: (M) (F) Fecha de nacimiento:

Institución educativa: Grado:

Viven con: Ambos padres () Solo madre () Solo padre () Otros ()

Distrito donde vives: Turno que estudias:

Indicaciones

A continuación se presentan una lista de síntomas comunes de la A.
Lea cada uno de los ítems atentamente, e indique cuanto le ha afectado
en la última semana incluyendo hoy

Hoy o durante la semana, me he sentido...

N°	Ítem	Nada	Leve	Regular	Fuerte
1	Torpe o entumecido				
2	Acalorado				
3	Con temblor en las piernas				
4	Incapaz de relajarme				
5	Con temor a que ocurra lo peor				
6	Mareado, o que se me va la cabeza				
7	Con latidos del corazón fuertes y acelerados				
8	Inestable				
9	Atemorizado o asustado				
10	Nervioso				
11	Con sensación de bloqueo				
12	Con temblores en las manos				
13	Inquieto, inseguro				
14	Con miedo a perder el control				
15	Con sensación de ahogo				
16	Con temor a morir				
17	Con miedo				
18	Con problemas digestivos				
19	Con desvanecimientos				
20	Con rubor facial				
21	Con sudores, fríos o calientes				

Anexo 3. Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medida
Dependencia a los videojuegos	Marcos y Chóliz (2012) consiste en la práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo presentan las siguientes dimensiones.	Puntaje obtenido en el Test de dependencia a videojuegos y sus dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> - Malestar al no poder jugar - Dificultad para frenar su juego - Uso de juegos como escape - Incremento del tiempo - Deseo de incrementar el tiempo - Consciencia del excesivo tiempo - Búsqueda obsesionada de jugar - Priorización de los videojuegos 	Ítem: Ordinal Escala : Intervalo
Ansiedad	Es entendida como un estado emocional negativo, caracterizado por tensión o nerviosismo, que involucra síntomas fisiológicos, por ejemplo, palpitaciones cardíacas, temblor, náuseas y vértigo (Beck et al., 1988).	Puntaje obtenido en el Inventario de Ansiedad de Beck – BAI a través de sus dimensiones.	<ul style="list-style-type: none"> - Cambios en la temperatura - Entumecimiento o sensación de mareo - Temblores en extremidades - Sensación de ahogo - Percepción de incapacidad de relajarse - Inseguro de poder mejorar - Bloqueo en sus pensamientos para buscar solución - Angustiado e inestable emocionalmente Miedo por perder el control 	Ítem: Ordinal Escala : Intervalo

Anexo 4. Consentimiento informado

Saludos cordiales.

Le saluda Ana Gabriela León Llactahuaman, bachiller en psicología de la Universidad Autónoma del Perú. La presente investigación tiene como objetivo: determinar la dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.

Asimismo, se solicita la autorización de los padres para poder trabajar con el menor, permitiéndole así responder las preguntas de los datos sociodemográficos y dos instrumentos psicológicos.

Su participación es totalmente voluntaria, el estudio no tendrá riesgo alguno ya que se efectuará en un marco de confidencialidad y anonimato. La información personal se manejará solo para fines académicos respetando la privacidad del menor.

Agradezco mucho su participación:

Con relación a lo leído: **¿Acepta que su hijo participe de la investigación?**

SI	NO

Anexo 5. Asentimiento informado

Saludos cordiales.

El presente estudio tiene como finalidad determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y ansiedad en adolescentes de una institución educativa en Villa El Salvador.

Por lo cual, se requiere el apoyo y su tiempo para completar los instrumentos proporcionados que incluye los datos sociodemográficos y dos instrumentos psicológicos.

Asimismo, los resultados de cada prueba se mantendrán en anonimato respetando la privacidad de su persona. Por último, se efectuará en un marco de confidencialidad e integridad.

Con relación a lo leído: **¿Acepta participar?**

SI	NO

Anexo 6. Confiabilidad

Tabla 7

Confiabilidad del TDV

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.95	25

Tabla 8

Confiabilidad del BAI

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.90	21

Como se observa en la tabla 7 y 8, los instrumentos evidencian ser confiables ya que superan el valor de 0.70, lo que indica que miden de manera estables y precisas las variables.

Anexo 7. Acceso abierto de los instrumentos



Anales de Psicología
ISSN: 0212-9728
servpubl@fcu.um.es
Universidad de Murcia
España

Chóliz, Mariano; Marco, Clara
Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia
Anales de Psicología, vol. 27, núm. 2, mayo, 2011, pp. 418-426
Universidad de Murcia
Murcia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>



Conde Peñalver, 45. 5ª Izq.
28006 Madrid - España
Tel.: +34 91 444 90 20
Fax: +34 91 309 56 15
secop@cop.es
www.cop.es

RESUMEN DE LA VALORACIÓN DEL TEST

Descripción general

Características	Descripción
Nombre del test	Inventario de Ansiedad de Beck (BAI)
Autor	Aaron T. Beck y Robert A. Steer
Autor de la adaptación española	Jesús Sanz, Federico Valbar, Elena de la Gula y Ana Hernández
Editor de la adaptación española	Pearson Educación, S.A.
Fecha de la última revisión del test en su adaptación española	2011
Constructo evaluado	Ansiedad
Área de aplicación	Psicología clínica, del deporte, Educativa, forense y Neuropsicología
Soporte	Administración oral o papel y lápiz

Valoración general

Características	Valoración	Puntuación
Calidad de los Materiales y documentación	Excelente	4,5
Fundamentación teórica	Buena	4
Adaptación Española	Buena	4
Análisis de los ítems	Buena	4
Validez de contenido	Adecuada	3
Validez de constructo	Excelente	4,5
Análisis del sesgo	No se aporta	
Validez predictiva	Buena	4
Fiabilidad: equivalencia	No se aporta	
Fiabilidad: consistencia interna	Excelente	4,5
Fiabilidad: estabilidad	No se aporta	
Baremos	No se aporta	

Anexo 8. Carta de autorización de la institución

“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA”

Asunto: Solicitud de permiso para aplicación de instrumento de investigación.

Estimado/a: Sub directora, Yeny Chavez Vilcas

Nivel secundaria.

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar su autorización para la aplicación de un instrumento de investigación en la “I.E. N° 7091 República del Perú – V. E.S”. Esta actividad se enmarca dentro del desarrollo de tesis **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y ANSIEDAD EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN VILLA EL SALVADOR**

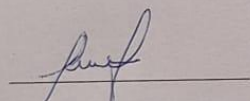
Que realizo en nombre de la Universidad Autónoma Del Perú cuyo objetivo es determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la ansiedad en adolescentes.

Para ello, se empleará “Test de dependencia de videojuegos (TDV) e Inventario de Ansiedad de Beck – BAI”, el cual será aplicado a estudiantes del nivel secundaria. Se garantiza que la información recabada será utilizada únicamente con fines académicos, respetando la confidencialidad y anonimato de los participantes, en cumplimiento con las normas éticas de investigación.

Agradeceré la oportunidad de coordinar con usted los detalles de la aplicación del instrumento y quedo a su disposición para brindar mayor información. Adjunto a la presente los documentos que respaldan la investigación, incluyendo el consentimiento informado para los participantes.

A la espera de su pronta y favorable respuesta, me despido atentamente.

Atentamente,



Ana Gabriela Leon Llactahuaman.

DNI: 73118759

Autora

Universidad Autónoma Del Perú

Yeny Chavez Vilcas
SUB DIRECTORA



Mg. MANCY V. CUNO APAZA
SUBDIRECTORA - SECUNDA
I.E. N° 7091 REPUBLICA DEL P.